REVISTA DE VIDEOJUEGOS

GAMER VIP

JUEGOS, CINE, TECNOLOGÍA Y COLECCIONISMO

33

EL NUEVO UNCHARTED SE VIENE CON TODO A TU PS4

UNCHARTED 4 A Thief's End

RETRO

LOS 12 MEJORES JUEGOS DE STAR WARS

VIP

EL GENIO DE HIDEO KOJIMA

TOYS

EL MUNDO SEGÚN BLYTHE

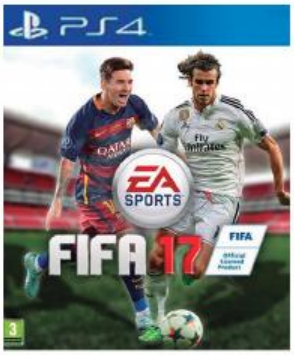
ANÁLISIS

STREET FIGHTER V
THE DIVISION
JUST CAUSE 3
XENOBLADE CHRONICLES
FAR CRY PRIMAL
X COM 2

REVISTA GAMERVIP.CL CHILE $1.990

Todos los Estrenos están en HOBBIE GAMES

PREVENTA >>>>>>>> PRE COMPRA TU JUEGO DE PS4, XBOX O LA CONSOLA QUE DESEES EN NUESTRA WEB Y ASEGURA TU STOCK, VISITANOS EN HOBBIEGAMES.CL



TITULOS YA DISPONIBLES EN NUESTRA TIENDA O EN HOBBIEGAMES.CL

WWW.HOBBIEGAMES.CL

!TENEMOS JUEGOS Y ACCESORIOS PARA TODAS TUS CONSOLAS¡

HOBBIE GAMES

WWW.HOBBIEGAMES.CL

UNCHARTED 4
PREVENTA

BUNDLE CONSOLA PS4 CON UNCHARTED 4 FÍSICO

PRONTO **DISPONIBLE**

RECUERDA QUE PUEDES ADQUIRIR JUEGOS EN PRE VENTA EN WWW.HOBBIEGAMES.CL

RECIBIMOS TUS JUEGOS USADOS

RECIBIMOS TUS JUEGOS DE PS3, PS4, XBOX 360
ACERCATE A NUESTRO LOCAL Y COTIZA

/TIENDAHOBBIEGAMES
HOBBIEGAMES.CL

AV PROVIDENCIA 2209 PASEO LAS PALMAS LOCAL 045
METRO LOS LEONES, SANTIAGO. F: 223 350 297

webpay plus

Red compra

GamerVip comunicaciones Ltda.
Santiago de Chile
contacto@gamervip.cl
www.gamervip.cl

Gvip Staff
Editor en Jefe / Carlos Menares
Editor General / Jorge Farah
Editor de Contenidos / Patricia Menares
Diseño / LoboMenares
Director de Arte / Bellenia

AUTORES
Daniel Rojas / Pablo Leiva / Rafael Inostroza

COLABORADORES
LoboCinépata

PORTADA
Overwatch. All rights reserved Blizzard

PUBLICIDAD
Advertising Director / Carlos Menares
E: carlosmenares@gamervip.cl

Asistencia Legal / Francisco Retamal

INTERNACIONAL
gamervip está abierta y disponible para su licencia en el exterior, comunícate con nuestro departamento para discutir oportunidad de partnership.

SUBSCRIPCIONES
Para suscribirte debes contactarte al mail: suscripciones@gamervip.cl

Valor por número $1.990.- (CLP)

Valor Suscripción por seis números $10.000.- (CLP)

IMPORTANTE
GamerVip no se hace cargo de material perdido o dañado en el proceso de salida del producto. Todo el texto y diseño es propiedad de GamerVip Comunicaciones Ltda. Nada de esta revista puede reproducirse en su totalidad o parte, sin el escrito permiso de GCL. Todos los derechos de autor son reconocidos, y el material es utilizado específicamente para difundir, realizar análisis y artículos. Si bien se entrega todo el material revisado, pueden ocurrir aún algunos errores de impresión que rogamos disculpar. GamerVip es una empresa independiente, y no está ligada en forma alguna a ninguna de las compañías mencionadas en esta revista. La responsabilidad del contenido de cada artículo es de quienes los escriben, no teniendo porque representar el pensamiento de GamerVip como empresa.

Copyright © 2016 GamerVip Comunicaciones Ltda.

El cubil del Lobo

Que tremendo mes para los jugones. El clásico juego de peleas "Street Fighter" nos ha regalado su quinta entrega y ha causado revolución en nuestra editorial, devolviéndonos a esos encuentros y partidas eternas de nuestra infancia. Far Cry nos regresa a la prehistoria y The Division junto a Xcom 2 nos llevan a futuros aterradores. Sin duda que han salido juegazos y estamos felices de poder entregar análisis y recomendaciones para todos ellos. GamerVip a contar de este número ya no solo la podrás encontrar en kioskos y tus tiendas favoritas, sino que de manera online, con solo ingresar a www.gamervip.cl podrás leernos online y si te registras, descargarnos de forma completamente gratis. Hemos escuchado a nuestros lectores de México y Argentina que no podían leer la revista siendo solo física y hemos decidido este 2016 globalizar nuestra propuesta, e intentar llegar de la forma más expedita al público de habla hispana estés donde estés. Si hay una bandera que nos une a todos, es sin duda la de los videojuegos. Damos la bienvenida a la familia gamervip a los muchachos de Geekz, que desde ya te recomenzamos visitar en geekz.cl donde podrás encontrar figuras y joyitas coleccionables que sin duda te harán alucinar. Junto a ellos y todas nuestras tienda amigas, te damos la bienvenida a un nuevo número de GamerVip. Es un gusto tenerlos de vuelta muchachos, ahora a disfrutar.

Visita nuestra comunidad en Facebook/GamerVipCL o Twitter con @GamerVipOficial y participa en concursos y mucho más.

Carlos Menares
Editor en Jefe

conoce al STAFF

Noobfather
Jorge Farah

Comunicador y crítico de la vida. Seguidor de Blizzard, y empresario de buenas prácticas en sus tiempos libres.

Lobo Cinépata
Francisco Retamal

Nuestro sagaz Pancho Cinépata, enciclopedia viviente de cine, tv, comics y vinilos. Nucleo de odio pero a la vez de sabiduría cinéfila.

Thornillo
Daniel Rojas

Community Manager de GamerVip y sagaz predicador de nuestra revista, Don Thornillo Anakin Stutterfurten dice nuevamente presente.

Kuuko
Kuuko Alencon

Waifu soñada de mil gamers que caminan por Arena net, Kuuko es una base de datos IA de Anime y cultura nipona. Una suerte de Corthana criolla, pero más troll.

>>¿TIENES OPINIONES SOBRE VIDEOJUEGOS? MANIFIESTALA EN @GAMERVIPOFICIAL Y PODRAS APARECER EN LA REVISTA <<

SUSCRÍBETE YA
y ahorra casi un 20%
Escríbenos a suscripciones@gamervip.cl

Página 36

STREET FIGHTER V
EL REGRESO
ANALISIS

Indice >>

08 REPORTAJE

EL MUNDO DE LA REALIDAD VIRTUAL SE PREPARA A REVOLUCIONAR LA FORMA EN QUE JUGAMOS. PERO,, ¿DE QUE TRATA ESTA NUEVA PROPUESTA Y QUE ALTERNATIVAS HABRÁ EN EL MERCADO?

24 ANALISIS STREET FIGHTER V

28 X Com 2
El esperado nuevo juego de estrategia al fin cae en nuestras manos.

29 Just Cause 3
Una serie clásica del mundo abierto regresa. Pero ¿Cumple?

29 Xenoblade Chronicles X
Una nueva razón para adorar a tu Wii U.

29 Hitman Go
Estrategia y Tablero, una pasión adictiva.

12 HIDEO KOJIMA

14 LOS 12 DEL MES
Seleccionamos los mejores juegos de Star Wars.

16 QUANTUM BREAK
El nuevo juego de Remedy que se prepara a revolucionar Xbox.

30 BANDA SONORA
John Williams regresa con Star Wars The Force Awakens.

32 JUEGOS DE MESA
Te presentamos Star Wars Armada.

34 CINE

EL OSCAR SE MIRA Y SE TOCA ESTE 2016

36 ROCK & TOYS
EL MUNDO SEGÚN BLYTHE.

18
UNCHARTED 4
PS4
EL ESPERADO EXCLUSIVO DE PS4 SE ACERCA AL FIN

22
FAR CRY PRIMAL
ANALISIS
EL JUEGO RECOMENDADO DEL MES.

26
THE DIVISION
ANALISIS
EL APOCALIPSIS DE TOM CLANCY.

>> POR RAFAEL INOSTROZA

REALIDAD VIRTUAL: ¿Revolución o curiosidad?

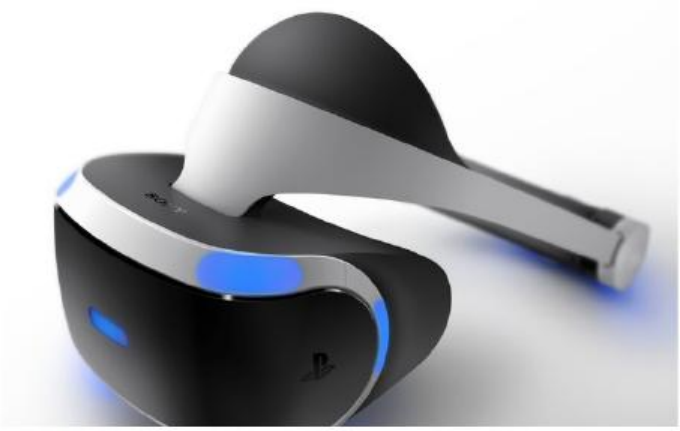
>> El mundo evoluciona. La tecnología se ha apoderado de la industria de la entretención y ahora planea revolucionar tu realidad.

La Realidad Virtual es el aspecto en que se han interesado los creadores de juegos últimamente. Entre el Oculus Rift, HTC Vive y el PlayStation VR, el sueño de muchos durante décadas, podría hacerse finalmente realidad. La realidad virtual la podemos definir como un entorno de escenas u objetos de apariencia real, generado mediante tecnología informática que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él. Estos dispositivos han sido usados principalmente como fuente de entrenamiento para militares y fuerza aérea, caracterizándose por el uso de HMD (Head Mounted Display o aparato que se monta en la cabeza, en español). En el mundo de los videojuegos ha sido un objetivo a alcanzar desde al menos 20 años atrás, siendo el intento (y fracaso) más conocido el Virtual Boy de Nintendo, allá por 1995. Sin embargo, la tecnología actual hace parecer a ese primer intento como solo un mal recuerdo.

Como acotábamos, son tres las principales propuestas de Realidad Virtual para el jugador: el Oculus Rift desarrollada por Oculus VR, siendo adquirida por Facebook el 2014 por la escalofriante suma de 2 Billones de dólares. Juegos existentes que usen una visión en primera persona tienen la posibilidad de ser portadas a realidad virtual después de un esfuerzo de desarrollo, pero Oculus ha afirmado que para sacar mejor provecho de esta tecnología, es preferible que los juegos sean desarrollados para Realidad Virtual desde el principio. A esto se le suma que hay juegos que ya han adoptado soporte para Rift, tales como Project CARS, Euro Truck Simulator 2 o Ether One. Durante el mes de Junio de 2015, Oculus afirmó la presencia de juegos que estarán disponibles para el lanzamiento de Rift, incluyendo EVE: Valkyrie de CCP, y Edge of Nowhere de Insomniac Games, además de estar trabajando junto a desarrolladores tales como Square Enix (Final Fantasy), Harmonix (Rock Band) o Ready at Dawn (The Order: 1886). Su precio puede ser algo disuasivo al principio, siendo su precio de pre-venta 599 dolares ($440.000 pesos chilenos aproximadamente).

OCULUS RIFT

Oculus Rift es un casco de realidad virtual que está siendo desarrollado por Oculus VR. Durante su periodo como compañía independiente, Oculus VR ha invertido 91 millones de dólares para el desarrollo de Oculus Rift. La versión para el consumidor será puesta entre los meses de marzo-abril de 2016 con un precio de 599$ en EEUU.



PLAYSTATION VR

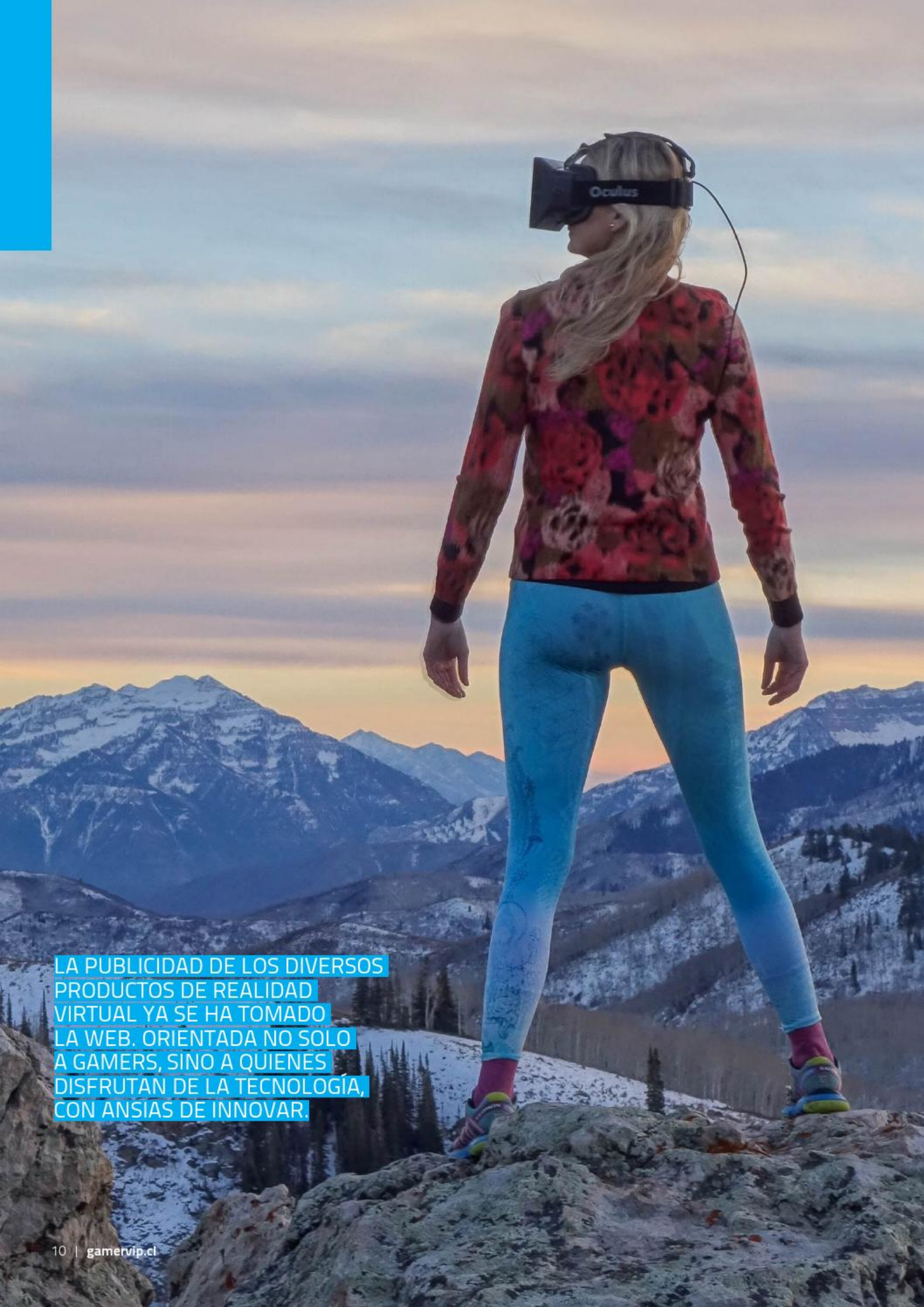
EL MUNDO VIRTUAL SEGÚN SONY

Una de las principales competencias que tendrá Oculus Rift será el aparato de Realidad Virtual de Sony, llamado PlayStation VR. Está diseñado para ser completamente funcional con el sistema PlayStation 4, aún sin fecha de lanzamiento definida, se espera que salga durante este 2016. Según los ingenieros de Sony, un primer paso para desarrollar el PlayStation VR fue el desarrollo del Move, diseñado para una futura tecnología de montaje en la cabeza (HMD). Presentada en sociedad durante la Games Developer Conference 2014, como la "próxima innovación de PlayStation que dará forma al futuro de los juegos" , según palabras de su CEO Shuhei Yoshida. Mucha expectación y especulación ha habido en el entorno gamer sobre el precio que tendrá el aparato, aún sin información oficial de Sony al respecto.

HTC VIVE

LA APUESTA DE VALVE

Un tercer participante de la VR es el HTC Vive, desarrollado por HTC en conjunto con Valve. Este, según muchos, es el aparato que mejor logra simular la realidad, con un refinamiento de los movimientos del usuario, que ayudan a mejorar el sistema de seguimiento. La expectativa se basa en que logrará hacer Valve, tomando en cuenta su presencia tan dominante como plataforma de distribución con Steam y desarrollador propio de videojuegos (Portal, Half Life). La gran diferencia con los anteriormente mencionados, es que Valve está interesado primariamente en la masificación de los aparatos de Realidad Virtual, facilitando herramientas para que otras empresas también sean capaces de desarrollar su propio headset de Realidad Virtual. Se ha dicho que el aparato HTC Vive saldría a la venta durante este año.



LA PUBLICIDAD DE LOS DIVERSOS PRODUCTOS DE REALIDAD VIRTUAL YA SE HA TOMADO LA WEB. ORIENTADA NO SOLO A GAMERS, SINO A QUIENES DISFRUTAN DE LA TECNOLOGÍA, CON ANSIAS DE INNOVAR.

¿ESTAMOS PREPARADOS PARA UN NUEVO TIPO DE REALIDAD? ENVÍANOS TUS OPINIONES COMENTANDO EN FACEBOOK.COM/GAMERVIPCL O TWITTER A @GAMERVIPOFICIAL

Ahora queda saber el impacto que tendrá en los videojuegos esta tecnología, y lo que representa la realidad virtual en su conjunto. Desde hace décadas, el tema ha estado presente en el cine, presentando una postura más bien terrorífica, llena de miedos sobre el nivel de inmersión y su efecto en la mente humana, siendo casos emblemáticos películas como Tron, de 1982, o Juego Mortal, de 1994. Estas juegan con la delgada línea que separa la realidad de la fantasía, algo duro de lograr tomando en cuenta que toda la idea de la Realidad Virtual es hacer creer a tu mente que efectivamente estás haciendo lo que se supone que haces. Otra mirada es lo que se podría hacer una vez que los aparatos de VR ya estén establecidos, tales como programas de enseñanza (que por cierto ya se están estudiando sus beneficios) como vemos en El cortador de Cesped de 1992, o si será posible el grabar sensaciones para su reproducción por parte de terceros, como se observa en Proyecto Brainstorm de 1983 o Días Extraños de 1995. Ante ese escenario, no me extrañaría que algunas personas suspiraran con alivio con el fracaso del Virtual Boy.

Pero ahí ya nos estamos aventurando muy a futuro, aún queda ver si los aparatos de Realidad Virtual son realmente exitosos, y tienen apoyo de las desarrolladoras de videojuegos para garantizar su avance. Quizás en unos pocos años más podremos jugar con inmersión casi total, tal como se ve en la serie de anime Sword Art Online, aunque ahí también se entrega una visión sobre los riesgos de esta tecnología.

Ahora bien, los usuarios que ya han tenido sus cabezas en los HMD disponibles han dado muy buenas referencias sobre estos productos, quedándose cortos en palabras para expresar lo que experimentan, lo que realza el pensamiento de Sony, que las ventas de estos aparatos se incrementarán gracias al boca a boca de los usuarios más que de campañas publicitarias.

Desde el punto de vista personal, reconozco que soy bastante escéptico respecto al éxito de esta tecnología, en parte por el alto precio que tendrá esta tecnología, y por los costos de los desarrolladores para hacer juegos para aparatos de realidad virtual. Algo me dice que pasará lo mismo que pasó con los últimos aparatos que estaban destinados a "cambiar el futuro de los videojuegos" tales como el Wii Remote, el PlayStation Move o el Kinect, e incluso tecnología como los "juegos en 3D" que se intentó popularizar en los últimos tiempos de la PlayStation 3. Creo que será un fenómeno de corta duración, con poca librería de juegos, y que terminará desapareciendo en un par de años.

Ahora bien, a esperar, y ver que resulta de los lanzamientos de estos aparatos. ¿Será la revolución tan largamente prometida? O ¿Será el nuevo Kinect y fracasará a pesar de los esfuerzos de los desarrolladores?

POR RAFAEL INOSTROZA

HIDEO KOJIMA

EL GENIO DETRÁS DE METAL GEAR SOLID

Escribir Hideo Kojima, es nombrar a una de las grandes mentes que aún conserva la industria del videojuego, el cual se atesora de tal manera que no conocer su prontuario en este mundillo, es casi como darle una bofetada al mismo Cristo, osea, imperdonable, pero para quienes no lo conocen y para prenderles el switch, es la gran mente detrás de grandes juegos como Metal Gear Solid.

Si tuviéramos que elegir EL escándalo Gamer de los últimos años, obligatoriamente tendríamos que nombrar a Kojima VS Konami, quien ganaría el primer lugar por todo lo acontecido y el gran impacto mediático que todo devoto Gamer conoce o debería conocer.

Es característico en la publicidad de cada entrega de Metal Gear Solid, que aparezca el slogan "Kojima Productions", el grupo de desarrollo conformado por Hideo, o la frase "A Hideo Kojima Games", lo que se traduce como "Un juego de Hideo Kojima". La polémica meditica comenzó cuando algunos fanáticos se dieron cuenta como había desaparecido de la nada el slogan y la frase, lo que rápidamente se difundió por las redes, ocasionando una serie de especulaciones, que aumentaron al notar que algo raro sucedia en las oficinas de Konami, distribuidora del juego y de tantos otros como PES y Silent Hill.

En un principio Konami, salió al paso notificando que esto no era más que una reestructuración en sus divisiones, algo que quedó desmentido con la declaración de "Donna Burke", la cantante detrás del tema principal de "Metal Gear Solid V: The Phantom Pain", quien comentó que Kojima había sido despedido, lo que tuvo una gran repercusión dentro del medio que aún no entendía que había sucedido entre ambos lados, y veían peligrar la entrega del título fechado para el 1 de Septiembre del año pasado, ya que toda esta polémica estaba sucediendo en el mes de Abril. Finalmente, esto no significaria ningún cambio en el juego, ya que Kojima seguiría trabajando con la empresa hasta que el juego saliera a la luz.

Algunos argumentaban que el choque de egos sería el causante del quiebre, mientras otros dardos apuntaban que para Konami era mucho más beneficioso en términos de ingresos, desarrollar juegos para móviles como "Dragon Collection" (lanzado el año 2010 y que costó 1 millón de dólares, logrando un éxito gigantesco), versus el costo de desarrollo de un Metal Gear

"Mi más grande falla es Metal Gear Solid, mi mayor falla y a la vez mi más grande éxito..."

Hideo Kojima

Solid (aproximadamente unos 80 millones), pero no solo centrándose en su participación como distribuidora en los videojuegos, sino también en el éxito de las máquinas Pachinko que son mayormente comercializadas en China, y otras inversiones que tiene la compañía.

Todo este escándalo fue creciendo más, terminando con la cancelación del nuevo Silent Hill, del cual no solo estaba Kojima detrás, sino también Guillermo del toro y del cual, muchos pudimos sorprendernos con su demo descargable en la PS Store bajo el nombre de P.T.. No solo esto fue lo importante, sino la cancelación de otras secuelas de juegos en donde el desarrollador también tenía participación y que obviamente a Konami no le importo, pero lo más fuerte estaba por suceder. Una filtración de información desde la misma oficina de Konami, hablaba que a Kojima lo tenían casi amarrado, que por contrato no podía hacer nada, ni siquiera dar una declaración, le revisaban el correo, le cambiaban la clave, cada cierto tiempo por protocolo, etc. Lo que encendió más el ambiente y el abucheo a la compañía fue la filtración de información acerca del trato que recibían sus trabajadores, a los cuales monitoreaban hasta en la hora de almuerzo y que de no acatar, los castigaban enviándolos a limpiar el piso, o les ponían en ridículo desde los altavoces, entre otras cosas como reparar las máquinas Pachinko defectuosas y todo porque en sus redes sociales comentaban cosas que daban como pista lo que estaba ocurriendo con Hideo. Por otra parte, la despedida de Kojima no quiere decir que la Saga de Metal Gear no continuará, lo hará, pero en manos de otro desarrollador que aún no conocemos, al igual que Silent Hill y otros más. La compañía seguirá exprimiendo estos títulos hasta que no pueda más, así que si algo es seguro es que seguiremos viendo más de estos juegos, aunque cabe preguntarnos ¿serán de la misma calidad?.

A fin de cuentas el nuevo MGSV salió sin problemas, desligaron completamente a Hideo Kojima de la compañía y de todos sus planes, pero esto no era el fin para el desarrollador, ya que al mismo tiempo que se supo de su retirada de las oficinas de Konami, comenzó a recibir numerosas propuestas de trabajo, por lo que llegado el termino de contrato que lo desligaba completamente de la compañía, pasó a formar de manera independiente su propio estudio de desarrollo bajo el mismo nombre de "Kojima Productions" pero con un símbolo renovado, reclutando al equipo de trabajo que contaba cuando trabajaba para Konami. Luego de saber de esto, nos enteramos de una alianza con SONY, de la cual sabemos que estará encargado de desarrollar un videojuego exclusivo para su exitosa plataforma actual PS4 en una primera instancia, pero que luego saldría para la plataforma de PC, distribuido por supuesto, por SONY. El nuevo juego no se trataría de una continuación de Metal Gear Solid ni mucho menos de un Silent Hill, ya que esas patentes le pertenecen netamente a Konami. El nuevo juego sería algo construido desde cero y que brindaría una gran experiencia que no se habría visto anteriormente en las consolas. Seguramente con algo nos sorprenderá, quizás tenga algo que ver con Playstation VR, eso aún no lo sabemos. Lo que sí sabemos es que vaya donde vaya Hideo Kojima será reconocido por sus más de 25 años en la industria de los videojuegos, por sus grandes entregas y la gran calidad en cada uno de ellas, posicionándose como uno de los desarrolladores más influyentes y que muchos quisieran tener de su lado, pero que Konami simplemente ha perdido, al igual que parte de su credibilidad y usuarios que se fueron junto con Kojima para no volver a tocar un juego más de la compañía, aun en el ojo del huracán Gamer.

por THORNILLO

LOS MEJORES JUEGOS DE STAR WARS>>

ABRIMOS EL BAÚL GAMER Y RESCATAMOS LO MEJOR DE LA SAGA.

LISTA **GVIP!**

Si hay algo que ha acompañado a Star Wars en toda su historia, son los videojuegos. Desde maravillas como la saga Knights of the Old Republic hasta nefastos juegos como la aventura de Yoda, o curiosas entregas para mover el esqueleto como Star Wars Kinect, la saga ha sabido alimentar a sus fans con permanentes entregas jueguiles para todos los gustos. Lord Lobo y su aprendiz oscuro Darth Thornillo, se sumerjen en los anales del templo Sith, para recomendar los que a su egoista juicio son "Los 12 mejores juegos de Star Wars". Nos han manifestado que hubo dura pelea entre los tres primeros lugares, pero por sobre el gameplay, la historia o las gráficas, han decidido plasmar el gusto personal para elegir el ganador. Esta lista refleja solo el oscuro gusto de estos personajes, pero no refleja el pensamiendo universal de GamerVip, así que te invitamos a opinar en nuestras redes sociales, y nos cuentes ¿Cuál es tu juego favorito de Star Wars?

01

02

03

04

01 // STAR WARS JEDI OUTCAST

Un gameplay alucinante y realista, nos trajo una verdadera joya ambientada en la era de la nueva república. El manejo de la espada, no ha estado nunca tan bien hecho como en la saga Jedi Knight, en especial en el maravilloso Outcast.

02 // BATTLEFRONT 2

Cientos de mods, personajes de todas las eras, y combate tanto en tierra como en el espacio nos traen el juego más completo de la franquicia.

03 // KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

El mejor RPG basado en Star Wars hecho jamás, la saga KOTOR nos trajo personajes inolvidables, y un villano de antología: Darth Revan.

04 // ROGUE SQUADRON 2: ROGUE LEADER

Responsable de vender muchísimas GameCube, el juego fue una delicia para quienes soñaron con pilotear una X Wing. Etapas que reflejaban las películas es el mejor de la saga.

05 // STAR WARS TRILOGY ARCADE

Cuando llegó a los salones recreativos, alucinamos. La máquina era hermosa y la acción en pantalla reflejaba las películas. Como olvidar el final enfrentamiento a Vader.

06 // STAR WARS JEDI ACADEMY

Uno de los juegos más entretenidos de la saga, con el gameplay genial de Jedi Outcast y muchos mods. Una trama más liviana pero mucha customización.

07 // KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

En su momento plagado de fallas y un final cortado, hoy luce fenomenal en su re lanzamiento. Disponible en PC y móviles, con sus bugs arreglados y luciendo en HD.

08 // EMPIRE AT WAR

Las Batallas espaciales se roban la película en este espectacular juego de estrategia, que sin duda es el que mejor refleja el lado épico de la saga.

09 // REPUBLIC COMMANDO

Un shooter en primera persona súmamente táctico, que nos hizo ponernos en la piel de los mejores troppers de la república. Con un manejo de escuadrón que funcionaba perfecto.

10 // SUPER STAR WARS

Uno de los juegos más difíciles de la lista, pero que nos hizo alucinar en nuestras viejas consolas de Nintendo. Muchos ni pasaron la etapa de luke en Tattoine, pero de igual forma lo disfrutamos al máximo. Quienes lo terminaron, fueron héroes instantáneos.

11 // STAR WARS FORCE UNLEASHED

Un juego que nos permitió saber que sucedía entre los episodios 3 y 4 de las películas. En su momento fue canon y vendió un montón.

12 // KNIGHTS OF THE FALLEN EMPIRE

Espectacular contenido RPG que llegó a tomarse las desoladas tierras de el MMo "Old Republic", con una sólida historia y personajes formidables. Lo más cercano a KOTOR 3 que existe.

QUANTUM BREAK

PREPÁRATE PARA CONTROLAR EL TIEMPO

DATOS

Plataformas: XBOX ONE / PC
Desarrollador: Remedy
Género: Acción
Fecha de Salida: Q1 2016

Microsoft termino el año de forma espectacular: Lanzamientos sumamente fuertes en la forma de Rise of the Tomb Raider y Halo 5, además de agregar nuevas funciones a la consola, como la nueva interfaz de usuario y la retrocompatibildad. Afortunadamente, no pretenden bajar el ritmo, y para comenzar el año Xbox tiene Quantum Break, el nuevo juego de Remedy, quienes ya nos han entregado juegazos como Max Payne y Alan Wake.

Lamentablemente, como muchos de los juegos de este año, sufrió con los retrasos pero afortunadamente Remedy ya confirmo que el juego se encuentra próximo a estar listo, y estará disponible el 5 de Abril.

Quantum break es un extraño experimento por parte de Remedy, ya que no solo lo presentan como un juego; también es en parte un Show de TV, y bueno, no es de extrañar considerando lo que hicieron con Alan Wake y el Elenco de actores que incluyeron para este nuevo Proyecto.

Quantum Break nos pone en el papel de Jack Joyce (Shawn Ashmore), que tras el fallido experimento de crear una máquina del tiempo junto a su hermano William (Dominic Monaghan), dañan el Tiempo en sí y es su deber restaurarlo, pero esto no será tarea fácil, ya que se enfrentaran a la corporación de seguridad Monarch Solutions, dirigida por su antiguo amigo Paul Serene (Aidan Gillen).

Durante el juego podremos manipular el tiempo, no solo para progresar, también será esencial durante el combate, permitiéndonos congelar enemigos, movernos de un lugar a otro o usar objetos congelados como armas, además cada decisión que tomemos afectara al juego y el show, generando una experiencia no solo de juego, tambien de entretenimiento, totalmente distinta. Además el mundo se encuentra en caos, y cada cierto tiempo seremos testigos de los desastres que genera el hecho de que el Tiempo se encuentre constantemente en movimiento.

Sin Lugar a dudas un tremendo juego a tener en consideración, con el que los usuarios

Derecha: El universo de Quantum Break no solo lo compone el videojuego, sino que también una serie de televisión. Un ecosistema que se verá ligado en su totalidad.

Arriba: El manejo del tiempo no solo será un arma, sino que nos ayudará para resolver ciertos puzzles que saldrán en nuestro camino.

de Xbox One podrán regodearse durante este año, porque si hay un equipo que sabe crear y contar buenas historias es Remedy Entertainment y que tentara a más de uno a cambiarse a la consola de Microsoft. >>

"EL JUEGO CUENTA CON LA NARRATIVA DE ALAN WAKE, UNIDA A TODA LA ACCIÓN DE LOS CLÁSICOS MAX PAYNE"

Arriba: Impresionante luce el juego tanto en Xbox One como en PC, donde sin duda se saca su mejor partido.

Izquierda: Shawn Ashmore a quien vieramos como Iceman en los X Men, y el audaz policía en The Following, es quien protagoniza esta entrega.

UNCHARTED 4: EL FIN DE UN LADRÓN

EL JUEGO MÁS ESPERADO DE PLAYSTATION 4 AL FIN LLEGA

DATOS:

Plataforma: PS4
Desarrollador: Naughty Dog
Género: Aventura y Acción
Fecha de Salida: Mayo 2016
Online Multiplayer: Si

A pesar de haber sufrido un retraso en su fecha de lanzamiento, pasando de marzo a mayo, Uncharted 4 sigue siendo uno de los juegos más esperados por los fans desde que se anunció la misma PS4.

Finalmente se une otro juego a la lista de exclusivos de PS4 que no es una remasterizacion, y se ve mejor que nunca. Si bien nos han mostrado el juego en distintas facetas, desde esas escenas de exploración, hasta algunas partes de sigilo, no fue hasta que se nos presentó la persecución a través de un poblado que el hype por el juego alcanzo su peak.

En ese momento recordamos todo lo que hacía grandiosa la saga Uncharted, volvimos a sentir esa adrenalina que acompañaba a esas escenas de acción desenfrenada que acostumbramos a ver en su época dorada en Uncharted 2, ese flashback inevitable que nos recordaba esa secuencia del tren. Es una vuelta a ese juego que por un momento creí ya se había rendido y había cedido su lugar a Tomb Raider.

Para esta última aventura de Drake (al menos de acuerdo a la misma gente de Naughty Dog), estaremos acompañados tanto por nuevos amigos, como aquellos que ya nos han acompañado durante la saga. Partiendo con el regreso del hermano de Drake, a quien creíamos muerto, y que dará comienzo a una aventura que nos llevará por todo el mundo para salvar a nuestra familia. Drake ya no cuenta solo con armas y sus puños, ahora también cuenta con un gancho que amplía con creces la movilidad del personaje (y que clase de aventurero seria sin una herramienta de escalada que sea).

LA ACCION CINEMATICA DE UNCHARTED DEBUTA EN UNA NUEVA PLATAFORMA DE SONY ¿COMO LE IRA?...

Arriba: Si hay un juego que sin duda se potenciaría de la nueva máquina de Sony es Uncharted. Luce espectactular.

Abajo: La sagaz periodista Elena Fisher regresa a la aventura. Con un rediseño muy detallado, la pone a la par de Lara, como las reinas de los juegos de acción y aventura en esta nueva generación.

Además esta nueva herramienta también hará presencia en el multiplayer del juego, que ahora toma elementos de la época del arena shooter agregando power ups.

Los power ups consisten en poderes místicos tomados de toda la saga uncharted, y que pueden variar desde un ataque de alto poder, a algo que nos agregue movilidad .

Pero no son la única novedad que nos trae el multiplayer, también tendremos compañeros, personajes

CONCLUSIONES DE LA BETA

Probamos hasta quedar con los dedos acalambrados la beta multijugador de Uncharted, y nuestra impresión fue bastante satisfactoria. Los 60fps se mantienen con tranquilidad, sin presentar caídas de frames. Eso sí, errores o bugs, vimos por montones, desde personajes flotando en la nada, a otros jugando al criollo "congelado". Pero entendemos que se trata de la beta. El sistema de equipos de a 5 obliga a la cooperación, y es muy amigable con los jugadores novatos. La acción es trepidante y el "gancho" un añadido a atesorar. Esperamos que los problemas de conección, estabilidad de grupos y demases, se solucionen para la fecha de salida.

Izquierda: Kuuko, Badseed, Lobo y toda la nata GamerVipera se dió cita en Uncharted 4. Lo probamos y quedamos con una gran sonrisa.

controlados por la IA del juego, que podremos llamar para que nos saquen de algún apuro.

El juego luce una hermosa resolución de 1080p con 30 fps, al menos durante lo que es la campaña, durante el multiplayer del juego se optó por mantener un frame rate estable de 60 fps pero a 900p, si bien para muchos esto puede ser una decepción, desde un punto de vista competitivo, los 60 FPS aseguran un mejor juego al permitir un mejor tiempo de respuesta.

Uncharted es un juego que tiene mucho que probar ahora, no solo por las expectativas de los fanaticos, sino porque en su género ya no se encuentra solo, y Lara se ha puesto cómoda en el trono de la acción aventura durante la ausencia de Nathan dejando la vara muy alta con el reboot de Tomb Raider.Ya solo quedan un par de meses para probar por nosotros mismos si Uncharted 4 será el retorno del rey o solo algo que sirva para pasar el tiempo mientras los usuarios de Sony esperan el lanzamiento de Rise of the Tomb Raider a fines de año.

Por **Kuuko Alecon**

Arriba: Samuel Drake, hermano de nuestro Nathan, será quien venga a dar el "vamos" a esta nueva aventura.

U

NCHARTED 4
A Thief's End™

JUEGOS NOVEDADES

Nuestra sección de novedades equivale a la zona análisis que teníamos anteriormente en pasados números de Gvip.
Se encarga de presentar títulos recientes que han salido al mercado, donde te entregamos un análisis práctico y nuestra recomendación final: si el juego vale o no su compra.
Recuerda que en GamerVip.cl encontrarás análisis y video análisis completísimos con nota y detalles más técnicos de los títulos.
Pero para nuestra revista, que llega a un público más amplio, preferimos ir al hueso de inmediato.

DESTACADO DEL MES

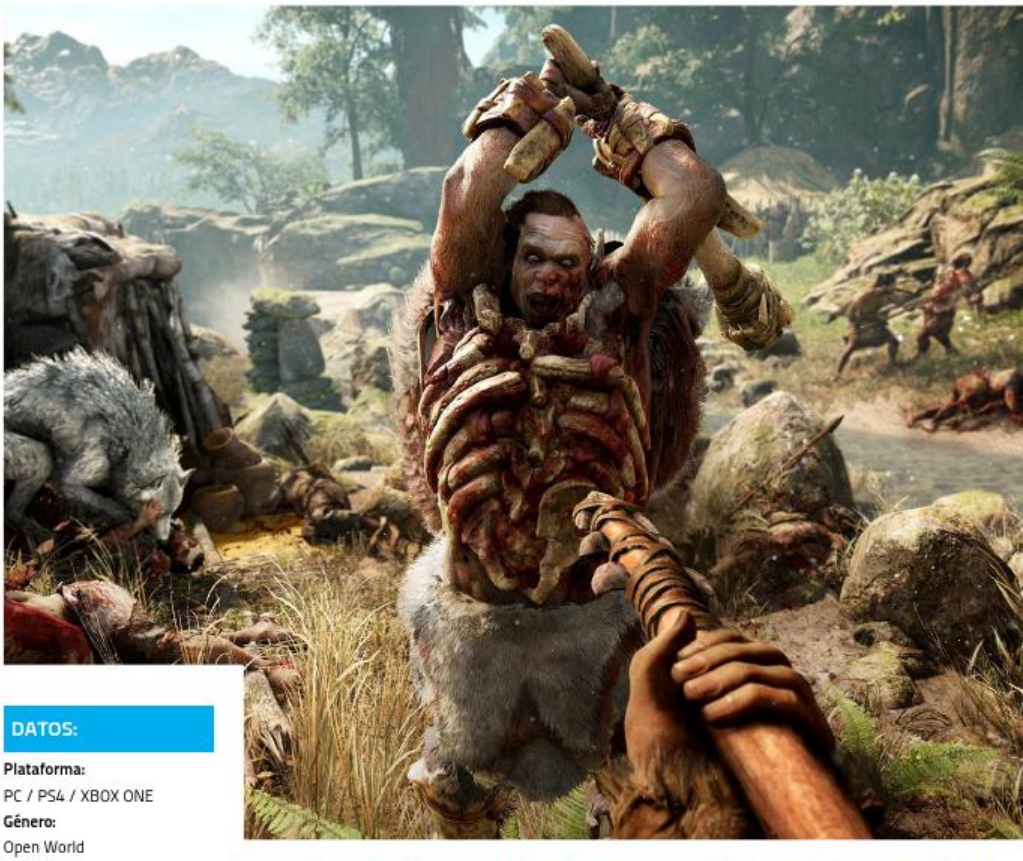
FARCRY® PRIMAL

FAR CRY
PRIMAL

Si hay algo que los Far Cry han sabido hacer desde siempre, es conjugar su mundo abierto, con un sólido gameplay y una historia cargada de personajes carismáticos, como olvidar los grandes villanos de sus dos últimas entregas. Es acá quizás donde más se distancia Far Cry Primal de sus antecesores, ya que lo que se roba el protagonismo absoluto, el carisma estrella del juego, es el mundo que nos rodea, su flora y fauna, y vaya que luce bien. Probamos el juego en PC y el juego nos fluyó perfectamente a 60fps constantes en Ultra, presentando eso sí algunas leves caídas de frames en escenas muy concurridas o estrambóticas, pero nada que te saque de tus ánimos en la partida. La inmersión que logra el título en el jugador es total, puedes sentir la era, los animales, las plantas, amenazadores dientes de sable (sin duda que ahí los mininos aún no se volvían agradables).

Emprendemos nuestra aventura como Takkar, en una secuencia de caza que de inmediato te atrapa y te mete en este mundo, el gameplay funciona de maravilla, algo que no debiese sorprender al pertenecer a una saga ya probada y consagrada en dicho aspecto. La posibilidad de forjar nuevas armas, evolucionar tu personaje e ir adquiriendo habilidades, cumplen con entusiasmar al jugador a seguir creciendo en este mundo. Cuando conocemos a una salvaje pero poderosa mujer, que nos invita a formar un nuevo campamento para nuestra tribu, es cuando realmente comienza el juego. Deberemos consolidar nuestra villa, conquistando campamentos, viajando por el mapa a nuevas zonas y cumpliendo diversas misiones que nunca te sacan del concepto de la época, es por esto mismo que lo más débil de este Far Cry acaba por resultar su historia, ya que ante la extrema simpleza de los tiempos, no es mucho lo que se puede hacer más allá de suplir las necesidades básicas de nuestros protagonistas a medida que van creciendo como comunidad. El mapa de nuestro mundo es maravilloso, cavernas, lagunas y un valle absolutamente vivo, con animales y manadas que se mueven de forma natural, resultan un agrado a la vista, así como una influencia a nuestro gameplay, ya que la mayor parte de nuestros conflictos saldrán de la naturaleza misma. El ciclo día y noche, nos invitará a explorar en la luz y resguardarnos en la oscuridad.

Far Cry Primal nos resultó una muy agradable sorpresa, un juego sumamente precioso a la vista y al tacto, muy bien optimizado y con una naturaleza viva que ya echabamos de menos ante tanto juego apocalíptico o futurista, entre tanto cromo y arena. Si te gustan los mundos abiertos y estás listo para una nueva experiencia, Primal sin duda es algo que vas a disfrutar.



DATOS:

Plataforma:
PC / PS4 / XBOX ONE
Género:
Open World
Desarrollador y Distribuidor:
Ubisoft
Lanzamiento:
Ya Disponible

EL JUEGO NOS ENVIA A LA EDAD DE PIEDRA, CON NUESTROS ANCESTROS FORJANDOSE CAMINO EN UN MUNDO LLENO DE PELIGROS.

Abajo:: La habilidad de domar bestias resultará fundamental en el juego, poniendo desde lobos a mammuts a nuestro servicio.

¿RECOMENDADO? **Si**

por LOBOMENARES

STREET FIGHTER V

EL REGRESO DEL REY DE LOS "FIGHTER"

DATOS

Plataforma: PC / PS4
Desarrollador: Capcom
Género: Peleas
Salida: Ya Disponible

Finalmente la espera ha terminado, y la siguiente entrega de una de las franquicias de peleas mas grandes ha llegado a su fin. Street Fighter V llega en un momento en que el eSports es uno de los principales focos de todo juego que aspira a ser competitivo, y al mismo tiempo, pretende revitalizar la comunidad de jugadores al hacerlo mas accesible para los nuevos jugadores, sin hacerlo demasiado simple para los expertos. Teniendo claro el objetivo de Capcom para este juego, cabe decir que lo logran perfectamente. El juego sufrió bastantes cambios en comparacion con su antecesor, Ultra Street Fighter IV (USFIV para abreviar). No hay Ultra Combos, no hay Focus attacks, el plantel de personajes se ve reducido considerablemente y nuevas mecánicas toman el lugar de las anteriores.

USFIV fue un juego donde se vieron combos mas extensos, en gran medida gracias al uso de cancels, ya sea con ex moves o usando el focus attacks, en SFV ocurre lo contrario, los combos se vieron reducidos considerablemente (solo unos cuantos golpes, unos especiales y listo), Se redujo la complejidad de los combos (o al menos su extensión) lo que obviamente apunta a la accesibilidad del juego. Pero al mismo tiempo al reducir los combos, el juego queda mucho mas orientado a las habilidades blandas del jugador por así decirlo. Ahora importa mas leer a tu oponente y saber reaccionar a esto, mantener la distancia y buscar tu oportunidad para atacar, esto se ve reforzado ahora con los Counter y Cross-Ups marcados por el juego, que junto a los Crush Counters abren nuevas posibilidades al conectar, permitiendo castigar al oponente en forma brutal por su error.

Si bien el plantel se redujo bastante (pasar de 40+ personajes en USFV a 16 es mucho), la variedad de personajes se siente mas amplia que nunca, no tienes 40 personajes siendo mas de la mitad un reciclaje de algún otro personaje; En SFV cada personaje se siente distinto, y aunque algunos si comparten similitudes en cuanto a move set, tiene distintas características que orientan su juego por otras estrategias. Esto lo logran gracias al nuevo V-System que se compone de 3 partes: V-Reversal, V-Skill, V- Trigger. V-Reversal funciona como un counter que usa la barra de V-Trigger como recurso, apretando haciendo adelante y 3 botones de puño o de patada al momento de bloquear, pero varia de acuerdo a cada personaje: no siempre sera un contra ataque, en algunos casos puede moverte a un lugar seguro para escapar de los ataques oponentes.La V-Skill

Imagen Arriba: El multijugador online es la gran estrella en el nuevo Street Fighter. A pesar de ciertos problemas de conexión, el modo es muy adictivo.

por su parte, se hace apretando los 2 botones de ataque medio, y es aquí donde se crea la diversidad de personajes. Esta habilidad es única en cada personaje: Ryu tiene un Parry a lo SFIII, F.A.N.G lanza un proyectil que envenena, Nash puede absorber proyectiles, etc. El V-Trigger por otro lado , aporta con la variedad pero en menor medida, en general a todos los personajes les potencia sus movimientos, pero en algunos puede cambiar su forma de jugar: Karin gana varios movimientos al usar su V-Trigger, otros personajes ganan ataques o se posicionan en otro lado. R – Mika por ejemplo llama a su compañera al usar su V Trigger, lo que abre nuevas posibilidades de juego permitiendo mayor daño y acabar con tu oponente, o dar vuelta una situación. (imagínenlo como esos ultra combos del SFIV que en lugar de hacer daño, daban nuevas posibilidades de juego como el Ultra Combo I de Juri).

Ha esto hay que sumarle el hecho de que el juego corre a 60 FPS, ideal para juegos competitivos y la compatibilidad con Arcade Sticks de PS3 en su versión de PS4, lo que le da una base sumamente solida a SFV como juego, por lo que podemos esperar bastante de esta nueva entrega en el próximo EVO.

Pero lamentablemente no todo es maravilloso, Cuando tu entras a SFV veras un menú similar al de la beta, y como en la misma, varias opciones están bloqueadas. Al Día 1 las opciones disponibles son: Historia, Versus, Survival, Entrenamiento, Crear Lobby, Ranked Match, Public Match y CFN. Así que desde la Beta solo ganamos la Historia, que no es como el arcade mode de entregas anteriores, son mini capítulos para cada personaje con 3 enfrentamientos, cuentan con un arte precioso y que nos sirven para saber porque esta cada personaje aquí peleando, o al menos eso intenta hacer este modo historia. Survival es nuestro nuevo Arcade, donde como en la mayoría de los otros juegos de peleas, aguantar cierta cantidad de encuentros hasta que nuestra vida llegue a 0 intentando conseguir la mejor puntuación, pero a diferencia de otros juegos, entre peleas podremos comprar power ups sacrificando puntos de nuestra puntuaciòn total. Los demás modos son bastante obvios, y no requieren explicación salvo el CFN, que es donde podemos ver ranking, buscar jugadores o buscar y ver replays. El Modo Historia completo, que será el con cinemáticas y toda la parafernalia no llegara hasta junio, y la Tienda donde compraremos personajes, trajes y todo lo que sea customización no estará disponible hasta marzo, junto a los desafíos, que fue donde más se cayo Capcom al no incluirlos al lanzamiento, ya que eran los Trials en USFV donde uno podía aprender a usar mejor un personaje antes de tirarse de lleno a enfrentar a otros jugadores y un juego que busca atraer nuevos jugadores debería preocuparse de esto.

El Multiplayer si bien fue bastante problemático en un comienzo, ya que los servidores no dieron a basto, esta funcionando bastante bien, demora un poco buscando partidas, pero al menos el multijugador

Arriba: Un modo arcade como tal, algo clásico en la saga, es el gran ausente en Street Fighter V. Solo podrás disfrutar en solitario de breves modos historia de tres combates cada uno, o el modo "sobrevivencia". Sin duda que el jugador solitario queda mirando el techo en este nuevo Fighter.

"EL JUEGO ES BUENO PERO SE SIENTE INCOMPLETO. CAPCOM SI DUDA APURO LA MARCHA Y LOS VACIOS SON PALPABLES EN ESTA CASA"

a nivel nacional esta funcionando bastante bien, independiente de la plataforma (alabado sea el multiplayer entre PS4 y PC). Pero el tema de los servidores es corregible, y la estabilidad de la conexión fue bastante buena.

A modo de resumen, un gran juego con mucho que dar de sí, pero que Capcom apuro demasiado, dejando muchas funciones para después del lanzamiento, que hacen que el producto final se sienta como un producto incompleto (y lo es indudablemente). Ademas que una de las interrogantes mas importantes era como funcionaria la tienda (como para comprobar si efectivamente todo se podría comprar con dinero del juego), pero eso recién se verá en marzo. Si lo tuyo son los juegos de pelea, ni lo pienses, Street Fighter V no te defraudará, pero si tu interés en los juegos de pelea **es algo mas casual, espera hasta marzo, cuando al menos este el juego en un estado mas completo y amigable con el jugador no competitivo.**

¿RECOMENDADO? **Si** (MULTIJUGADOR)

pot KUUKO ALECON

THE DIVISION

EL APOCALIPSIS SEGÚN TOM CLANCY

The Division presenta una apuesta arriesgada, fundir el género shooter, rpg y mmo en una sola bandeja y entregarnos un juego sólido con gráficos alucinantes. En un futuro cercano, encarnamos a un agente de una agencia gubernamental ultra secreta, que es activado tras los horribles sucesos descritos en el prólogo. En un coordinado ataque terrorista, se ha infectado un montón de dinero con un virus letal, cosa que en una sociedad capitalista y consumista como pocas, resulta en un absoluto desastre y el virus se extiende con la misma fiebre que disfrutamos de días santificados para el consumo, los llamados "Black Fridays". Resultado, la humanidad se ve devastada y tenemos nuevamente los peores ejemplos del ser humano rondando por las calles. La ley del más fuerte ha comenzado.

Luego de un breve tutorial, nos veremos ya con un abanico de misiones, en donde rescatar rehenes, recuperar suministros o asaltar zonas tomadas por el enemigo serán el pan de cada día. Nueva York nunca lució tan letal como en The Division. Este es precisamente uno de los grandes puntos a favor del juego: The Division no es un juego fácil. Si quieres tener éxito deberás aprender a controlar a tu agente, equipar las habilidades y equipo correcto, así como tener la visión táctica del mejor camino para resolver una misión. Esto resulta en un gameplay tenso, que te hace sentir la angustia de la ciudad, y el peligro constante. El juego está hecho para ser jugado con amigos o en grupo, intentar disfrutarlo en solitario resultará en una experiencia mucho más vacía, ya que ninguno de los personajes ni la historia misma goza de mucha personalidad ni profundidad. Completar algunas

DATOS:

Plataforma:
PS4 / Xbox One / PC
Desarrollador:
Ubisoft
Género:
Acción RPG
Fecha de Salida:
Ya Disponible

Abajo: Podremos controlar tanto a un hombre como una mujer, según prefiramos.

THE DIVISION SE TOMA LAS CALLES DE LA DEVASTADA CIUDAD, DONDE LA UNICA FORMA DE SOBREVIVIR ES TRABAJANDO EN EQUIPO

Arriba: El sistema de coberturas, resultará fundamental en los encuentros con enemigos.

Arriba: ¿Haga la fila? Algo que ha molestado a muchos, es el sistema de espera, donde antes de siquiera cargar el juego, ya te tiene haciendo una fila detrás de centenas de jugadores para poder entrar.

Izquierda: Los combates si bien son frenéticos y de mucha acción, requeriran de un gran planteamiento táctico. Una buena comunicación en tu equipo es fundamental.

TOM CLANCY

Clancy es un afamado escritor norteamericano, responsable de una gran cantidad de novelas de espionaje y acción. Hace años que se ha vinculado con Ubisoft, para llevar a la pantalla clásicos como Rainbow Six, Ghost Recon o el ambicioso proyecto que fue End War. Clancy es tambien responsable del gran Sam Fisher, protagonista de la saga de juegos Splinter Cell y de Jack Ryan, quien ha gozado de mucho éxito en el cine con cintas como "Juego de Patriotas". Clancy falleció en el año 2013, pero dejó todo un legado de tecno thrillers difíciles de olvidar.

misiones principales en solitario, será un ejercicio de "intento y error" que pondrá tu paciencia a prueba.

Lo mejor del juego es la llamada "Zona Oscura", una parte del mapa, delimitada por un muro, donde debes acceder bajo tu propio riesgo, ya que en ese lugar impera la misma ley que en el viejo oeste: No confíes en nada ni en nadie. Un amigo que te acompañe. podrá en cualquier momento ponerse en tu contra y robar tu equipo, para luego solicitar extracción de la zona dejando tu cuerpo marchito pudriéndose en el suelo. En la zona oscura los enemigos son más difíciles, pero el "loot" es más gratificante y superior. La trampita es que en cualquier momento puedes ser atacado por otros jugadores, que te robarán hasta los zapatos. Esto resulta en momentos realmente épicos, de bandos luchando pro mantener y extraer a sus amigos, mientras agentes que eran tus compañeros de jornada, de un segundo a otro se tornan rojos y van a por tu vida y tu botín. Un tremendo acierto, que resulta novedoso y muy entretenido. Ni por tal se aventuren solos en la zona oscura, a menos claro que ya alcancen un nivel altísimo.

Recordemos que este es un juego de Tom Clancy, por ende nuestro agente se mueve lento, no salta y el control es a ratos tosco. La customización es sin duda lo peor del juego, con a lo sumo un par de peinados y rostros, nuestro agente luce genérico del minuto uno, y las texturas del cabello son tan malas y rudimentarias, que usar algún gorro será sin duda la moda en Division. La versión de PS4, si bien corre a solo 30fps, no pierde enteros y luce bastante sólida en la práctica. Salvo algunas sombras o lúces más simples, no notamos un cambio muy drástico fuera del tema de los Frames con la de PC.

Si buscas tu dosis de entretención online con tus amigos, The Division sin duda te la entregará, pero debes aprender a domar la bestia. Solo así podrás disfrutar de sus encantos.

¿RECOMENDADO? **Si**

pot LOBOMENARES

X Com 2 cuenta con un modo multijugador, donde dos jugadores deben enfrentarse entre si con su mejor equipo de soldados y demostrar quien es el mejor, el que no es relevante ya que es literalmente jugar con otra persona en vez de contra una inteligencia artificial, con la unica diferencia que en este modo no mueren de manera permanente, para que no se asusten o no se atrevan a jugar en línea.

X COM 2

EL REGRESO DEL REY DE LA ESTRATEGIA

DATOS:

Plataforma:
PC
Género:
Estrategia por Turnos
Desarrollador:
Firaxis

2K Games nos trae la segunda parte del famoso juego de estrategias por turnos, donde extraterrestres poderosos, enemigos nuevos y mucha frustración regresan a la orden del día. La historia es sencilla, perdimos, los aliens llegaron y lograron conquistar el planeta y el proyecto XCOM fue totalmente aniquilado por estos seres. Durante 20 años ellos han dejado a los humanos vivir de una manera dictatorial, en la cual hay dos opciones, estas con ellos o mueres con el nombre de Advent. En la cual su finalidad es "curar" la condición humana, tras soportar mucho tiempo bajo el dominio, XCOM revive con la finalidad de liberar al planeta en su totalidad y prevenir que el proyecto Avatar se cumpla. Pero esta vez nuestra base no va a encontrarse bajo tierra, sino que ahora tomaremos el control de una nave alienígena que llamaremos la Vengadora (The Avenger), donde al igual que el primer juego, vamos a tener que crear y distribuir nuevas

salas dentro de la nave donde podremos analizar a los nuevos extraterrestres, actualizar nuestro armamento, armaduras y sobre todo generadores para que la nave continúe volando.

XCOM 2 decidió tomar en serio sus raíces, manteniendo el sistema de administrar la base, los soldados que tendremos a nuestra disposición vienen con muerte permanente (si, se mueren y están fuera). Pero mejorando cada aspecto, podremos evolucionar nuestros soldados a diversas clases, en donde tenemos Sharpshooter, Specialist, Ranger, Grenadier y Psi Operative. El juego tiene muchas cosas que tenemos que tener en cuenta, podemos crear diferentes armaduras con habilidades únicas, logrando optimizar cada personaje a niveles inimaginables, pero por desgracia si el soldado que tenia equipado dicho armamento al igual que armadura muere, pierdes completamente todo.

Recordemos que estamos hablando de XCOM, el juego donde la ira puede volverse una compañera de silla peor que una piedra en el zapato. Al ser su sistema de combate a base de porcentajes, muchas veces vamos a ver que tenemos un 98% de posibilidad de darles un disparo certero y fallamos. Totalmente recomendando para los fanáticos de los juegos de estrategia por turnos, donde el stress puede llegar a niveles altísimos, desde cuidar a nuestros soldados y la nave, mientras luchamos contra feroces alienígenas que no dudaran en matarnos.

¿RECOMENDADO? **Si** (Pc)
pot Noobfather

JUST CAUSE 3

REGRESA LA BALEADA CAJITA DE ARENA

Arriba: Casi como ir a un viaje de jardín infantil, tenemos a la profesora que nos esta vigilando todo el tiempo para que no tengamos ningún problema. El mundo es vacío y sin mayor gracia. Todo muy programado.

DATOS

Plataforma:
PS4 / Xbox / PC
Desarrollador:
Avalanche
Distribuidor:
Square Enix
Lanzamiento:
Ya Disponible

LA SAGA

Avalanche Studios después de mucho tiempo nos entrega la tercera parte de Just Cause, pero ¿valió la pena la espera?

El general Di Ravello se apodera de la nación de Medici, mientras que los padres de Rico, pertenecientes a la Resistencia, luchan de manera incansable hasta el trágico día que fallecen en un enfrentamiento, dejando al pequeño Rico como único sobreviviente y futuro protagonista de este juego. Al paso de muchos años después de Just Cause 2, Rico deja la agencia y vuelve a Medici para enfrentarse a su antiguo enemigo. Comienza la disyuntiva a los pocos minutos de jugar, empezamos con las misiones especiales, que sirven para desbloquear nuevos equipos de destrucción, pero que consisten en cosas que hacen completamente todo lo contrario. Con sistemas poco innovadores como carreras con autos, volar por una secuencia de aros en el cielo o "destruir" bases enteras que se encuentran completamente solitarias como ciudades fantasmas. Hacen de Just Cause 3 un circulo que puede aburrir rápidamente. Manteniendo la idea principal de caos, destrucción por doquier y gritos de enemigos volando por los cielos en múltiples explosiones, se ve que tomaron el camino seguro sin querer integrar nuevas cosas dentro de esta entrega, lo que es un poco desepcionante viniendo de este titulo, el que en su momento revoluciono los juegos de mundo abierto con la segunda entrega.

¿RECOMENDADO? **No**

pot NOOBFATHER

XENOBLADE CHRONICLES X

UNA NUEVA RAZÓN PARA TENER WII U

DATOS

Plataforma:
WII U
Desarrollador:
Monolith Soft
Distribuidor:
Nintendo
Lanzamiento:
Ya Disponible

¿RECOMENDADO?

Si

Xenoblade es gigantesco, mucho por explorar y hacer, prácticamente puedes perderte con esto, un sistema de batalla que es fácil de aprender, pero sumamente profundo como para que dominarlo no sea un trabajo fácil y un apartado gráfico que hubiera parecido inimaginable en Wii U. Ademas un componente multiplayer bastante particular, como una especie de MMO a pequeña escala. Lo único malo podría ser el hecho de que la curva de dificultad del juego es sumamente dispareja, el hecho de que el juego esta totalmente en inglés y que al customizar personaje elijamos un tipo de voz para permanecer mudo en todas las cinemáticas del juego. A Pesar de todo, el juego es una joya imperdible.

HITMAN GO

ACCIÓN DE TABLERO EN TU CONSOLA

DATOS

Plataforma:
PS4 / XBOX / PC
Desarrollo:
IO Interactive
Distribuidor:
Square Enix
Lanzamiento:
Ya Disponible

¿RECOMENDADO?

Si

Hitman Go es un juego de Puzzle/ Estrategia, donde tenemos la posibilidad de mover a nuestra ficha del agente 47 dentro de un tablero con caminos limitados. Primero movemos, luego es inmediatamente el turno de la AI que controla las fichas enemigas.

El juego cuenta con 7 etapas, cada Etapa principal cuenta con 15 misiones dentro , exceptuando las inspiradas en los juegos clásicos que tienen 8. quizás no parezca mucho , pero es un juego de 8 dolares, es mucho mas conveniente que la versión de celulares, y en caso de tener la versión para consolas de sony, cuenta con cross-buy ademas de cross-save.

SOUNDTRACK

STAR WARS

THE FORCE AWAKENS

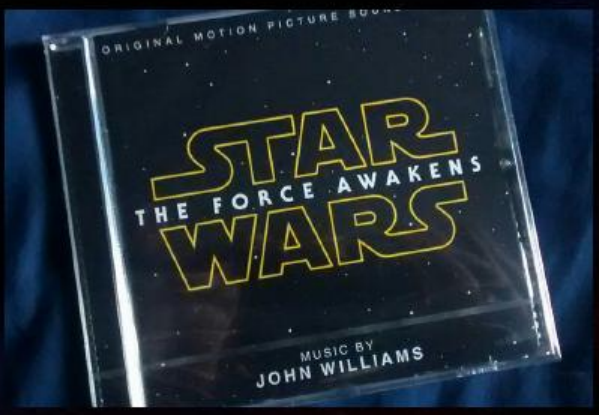
Si hay un nombre que inmediatamente llama a levantar la vista y esperar algo grandioso es John Williams. El compositor que ha estado detrás de tremendos éxitos como Tiburón, Indiana Jones y la mismísima saga de Star Wars, y es esta última en el cuerpo de su más reciente capitulo la que nos ocupa ahora.

The Force Awakens Soundtrack, es sin lugar a dudas un fiel reflejo de la propuesta de la cinta, devolviéndonos en cada una de sus pistas al glorioso pasado de la saga. Tonadas armónicas y que van tejiendo una a una la trágica historia que se nos relata, y en donde destaca muy bien la personalidad de cada uno de sus protagonistas en sus melodías respectivas.

Rey's Theme es sin lugar a dudas uno de los mejores temas del disco, con un comienzo que nos recuerda un poco esos comienzos inocentones y simplistas del Morricone de los 70s, para luego ir tomando forma y acabando por brindar una de las melodías más identificables de la nueva cinta. Esa frescura, la inocencia del personaje en su andar, se transluce en ese comienzo de viento que va acabando con la tímida entrada de cada uno de los instrumentos, para dar paso a una tonada poderosa y pegajosa. Al igual que Rey su tema refleja la salida del cascarón y el comienzo de una gran aventura.Torn Appart, al igual que en el caso de Rey, es una tonada que de inmediato parte triste, con unas cuerdas desoladas que van sumando soledad y olvido en cada uno de sus roces. Esta tonada, que acompaña a Kylo Ren en una de las escenas claves de la cinta, vuelve a reflejar de forma maestra al personaje y su recorrido, la caída en gracia, la pérdida de toda inocencia **en**

Arriba: Star Wars The Force Awakens OST la puedes encontrar tanto en tiendas como el formato streaming, a traves de servicios como Itunes o Spotify.

Izquierda: Si bien la banda sonora tiene de todo, algo que no podía era alejarse demasiado de sus raíces. Quizás por ello le costó enfrentarse a un fresco Ennio Morricone, que acabó por llevarse el premio Oscar de este año.



pro de un renacer oscuro. March of the Resistance, es el reflejo de lo que alguna vez fuese la marcha del imperio, firmes y decididos, los acordes acompañan una postura, una forma de pensar y una convicción al sonido de la marcha, de la entrega a la batalla.

Estas tres tonadas son las que más me han gustado, dejando en claro que el disco completo cumple una excelente función al unísono, como conductor y guía de cada minuto del film.

John Williams lo ha vuelto a hacer y nos vuelve a entregar una tremenda banda sonora, con personajes entrañables, unidos por el destino y enmarcados en el panel de la historia más épica de todas.

Dicen que en el espacio no hay sonido, pues con Force Awakens, Williams vuelve a demostrar que si lo hubiera, sin duda que sería el suyo, no hay otra forma de imaginar a las estrellas en guerra que bajo su tutela.

Simplemente Excelente.

Arriba: Las piezas y naves están dispuestas, ahora el juego está por comenzar.

STAR WARS ARMADA

DOMINA LA GALAXIA AL MANDO DE TU PROPIA FLOTA

El juego de tablero es uno de esos hobbies, que se convierten en momentos de compartir con amigos, que datan quizás de las épocas más antiguas de nuestra historia. En viejas tabernas y centros de reunión ya se podía contemplar las risotadas y entretención en torno a un tablero.

Hoy en día los juegos de tablero gozan de una gran cantidad de fanáticos en nuestro país, donde la carta es tan variada que puedes encontrar desde los títulos propios de tablero, como Dungeon and Dragons o Catán, a otros inspirados directamente del mundo del cine, los videojuegos y el comic. Es así como tenemos títulos basados en el universo de DC Comics, The Walking Dead y hasta Game of Thrones. Dentro del mundo de juegos de tablero, una empresa se ha destacado por acercar esta práctica y productos a tiendas del país, hablo de Devir, quienes en su seno cuentan con un gran catálogo de productos para satisfacer todos los gustos. Es así como nos han hecho llegar "Star Wars Armada" uno de los últimos productos basados en la franquicia quizás más grande de todas, en donde se nos invita a lo que más de algún fan a soñado: Vivir una guerra galáctica.

Más de alguno habrá imaginado lo que era meterse en el rol de un gran almirante, y cual Tarkin o Thrawn comenzar a dirigir a Tie Fighters, bombarderos y demás naves a bordo de tu destructor imperial. Ahora con Armada, ya puedes dejar de imaginar.

El juego se divide en dos bandos, por un lado los rebeldes y por el otro el imperio. Cada uno cuenta con una nave (Destructor para los imperiales y Dos fragatas para los rebeldes) que se

Arriba: ¿Imperial o Rebelde? En Star Wars: Armada, asumes el puesto de un almirante al mando de una flota perteneciente a la Armada Imperial o a la Alianza Rebelde. Primero deberás reunir las naves de guerra con las que deseas enfrentarte a las del enemigo. Luego, utilizando el innovador trazador de rumbo que trae la Caja básica del juego, marcarás la ruta que seguirán tus naves de línea por el campo de batalla, incluso aunque haya escuadrones de cazas revoloteando a su alrededor. Por último, cuando estas astronaves empiecen a intercambiar disparos, tendrás la responsabilidad de asignar las órdenes tácticas que decidirán el curso de la batalla y, tal vez, el destino de la galaxia.

Arriba: Naves y expansiones que podrás adquirir para aumentar tu flota a gusto

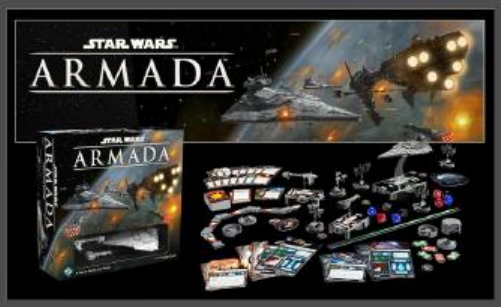
acompañarán de diversos escuadrones tanto de Ala X como de Tie Fighters. Es aquí donde entra en juego la esencia de la partida: La estrategia.

Cartas de daño, comandos, reglas, dados y efectos, cada ficha, cada utensilio físico que encontramos en la caja pasa a tomar su rol esencial en el combate, empujándonos a la victoria o condenándonos a una sonora derrota.

Más que detenernos en las reglas o los detalles del juego mismo, queremos invitarlos sin duda a que vivan la experiencia. Más de alguien conoce 'X Wing", el anterior juego de tablero de Star Wars, y piense que Armada no tiene nada que ofrecerle, pero la gracia, la esencia de Armada es ir más allá del combate entre una nave y otra, su misión es hacer sentir que te encuentras en las botas de un comandante imperial, aumentar la escala de la batalla y utilizar la táctica para salir victorioso.

El diseño de las naves es sencillamente hermoso, eso sí, echamos en falta el poco cuidado final con los escuadrones, donde al menos se debió emplear una capa de pintura, sobre todo teniendo en cuenta que el juego completo no es barato.

CONTENIDO DE LA CAJA



Star Wars Armada se compone de diversas piezas, cartas, naves y fichas que son necesarias para tus partidas. La Caja básica de Armada contiene diez escuadrones sin pintar, tres naves de guerra prepintadas, casi cien cartas, un innovador trazador de rumbo, una regla de alcance, seis selectores de órdenes, nueve dados de ataque personalizados y todas las fichas que puedas necesitar para enfrentarte al enemigo y combatir por el destino de la galaxia. Aparte de este contenido básico, puedes adquirir más naves y ampliar tu flota en diversas tiendas especializadas.

Abajo: Las piezas ya fuera de su caja, Ahora diseña tu playmat a gusto o simplemente juega en tu mesa, y disfruta de Armada.

" El cuidado puesto en el diseño de cada nave grande salta a la vista, piezas bellamente pintadas y de buen tamaño, incluso puedes usarlas para decorar a gusto."

por SESE STUTERFURTEN

GABRIEL OSORIO Y PATRICIO ESCALA, CHILENOS GANADORES DEL OSCAR A MEJOR CORTO ANIMADO POR "HISTORIA DE UN OSO".

PREMIOS OSCAR 2016

UN NUEVO AÑO DE GALARDONES PARA LO MEJOR DEL CINE

MEJOR PELÍCULA 2016

SPOTLIGHT fue la cinta que levantó el oscar a mejor película este 2016. Una cinta sobrecojedora y muy bien hecha, con un elenco impecable. El tema conflictivo de la iglesia y los abusos a menores por parte de los sacerdotes, es tratado como nunca, con escenas que te llegarán al alma.

A la hora que escribo esta columna, han pasado 24 horas desde que concluyera la última premiación de la Academia, que a decir verdad dejó bastante cosas que destacar.

-Cuando menos uno lo espera, la Academia nos devuelve la capacidad de asombro. Cuando vi Spotlight hace unas semanas, junto con descubrir la gran película que es, entendí que por su temática (el trabajo periodístico del Boston Globe sobre los abusos infantiles por parte de la Iglesia Católica, que terminó destapando toda una maquinaria destinada a amparar estos abusos) el Oscar le iba a ser esquivo (desprestigiada y todo, la Iglesia sigue siendo influyente). Bueno, uno en esta vida se equivoca y, ante el triunfo de la cinta dirigida por Tom McCarthy como Mejor Película y Guión Original, este es un error que me da gusto haber cometido. A Mad Max le faltó el premio gordo, pero al menos sabemos que quedó en buenas manos.

-¿Qué pasó con los principales favoritos?, es decir, Mad Max Fury Road, la cual para mi seguirá siendo la mejor película de 2015, y The Revenant, un filme con virtudes pero que no alcanza (a mi

Arriba: Historia de un oso, la responsable del Oscar para mejor corto animado es ya un orgullo en Chile. Una maravilla que recomendamos ver.

parecer comparado con sus compañeras) para dicha altura, pues bien, aunque la Academia porfíe con mirar en menos los filmes de entretención, de todos modos el loco Max se llevó seis estatuillas (edición, edición de sonido, mezcla de sonido, maquillaje, vestuario y diseño de producción) contra tres del filme de González Iñarritu, aunque a favor de la cinta del mexicano, dos de ellos eran cantados (fotografía, para el tremendo Emmanuel Lubezki, y actor..pero ya llegaremos a ese punto) y (a mi pesar y en desmedro de George Miller) Mejor director.

-Sobre Leonardo Di Caprio...le tocó por fin, pero me deja una sensación agridulce. Si, quería verlo ganar, pero su actuación en The Revenant, si bien fue muy exigente físicamente, no ha sido de las mejores. Este Oscar representa un reconocimiento algo tardío al talento del buen Leo, más que una recompensa por un trabajo bien hecho, aparece como un intento de la Academia de pagar una vieja deuda. No es primera vez que lo hace.

-Nada que cuestionar de las otras categorías principales. Bien Brie Larson (mejor actriz por Room), bien por Alicia Vinkader (mejor actriz secundaria por The Danish Girl) y aunque como mejor actor secundario hubiese preferido a Sylvester Stallone o a Tom Hardy, bien por Mark Rylance.

-Un merecido Oscar para Ennio Morricone por Mejor banda sonora (The Hateful Eight), lo que contrasta con lo floja que estuvo este año la categoría Mejor canción original. Ganó la más popular, la de Sam Smith para Spectre, la menos Bond de las canciones Bond, la gracia de una canción Bond es que la escuches y la reconozcas como de 007, incluso sin ver la película. Si escucho a Smith por la radio, no lo reconocería.

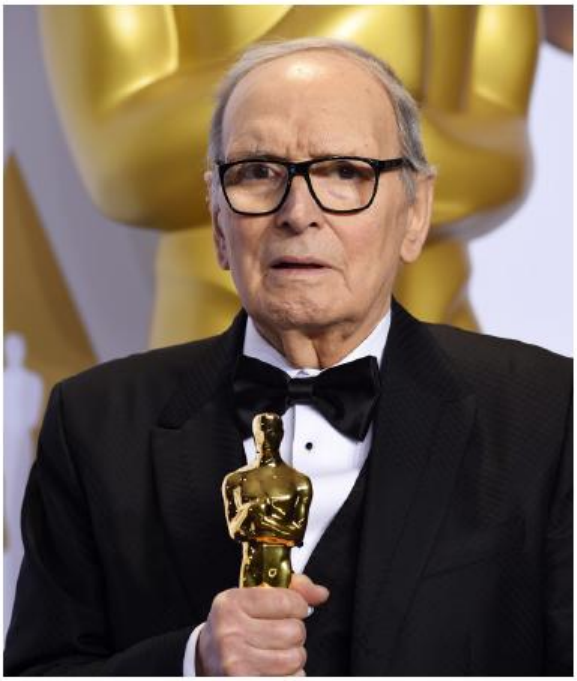
-Y por ultimo, pero no por eso menos importante, la animacion: Mejor pelicula animada fue otorgado a Intensamente, la que fue por lejos la gran película animada del 2015, y si bien no corría sola en esta carrera, si lo hacía con una ventaja casi insalvable. Aunque en cuanto a animación, lo que nos convoca esta vez, es algo más cercano..

MEJOR CORTO ANIMADO

El Oscar se mira y se toca. El premio para Bear Story, más allá de los nacionalismos, significa la coronación para una industria gráfica (impresa o audiovisual) que los últimos años ha explotado en Chile. Primero, el Eisner que el 2015 logró Gabriel Rodríguez por Little Nemo: Return to Slumberland, y ahora este Oscar para una breve y emotiva historia de separación, desarraigo y reencuentro, son señales claras de que algo se está haciendo bien..pero muy bien, y eso es para estar orgulloso, más allá de la camiseta.

En conclusion, esta entrega tuvo maravillosos aciertos (Spotligth, Mad Max,), ausentes (Sicario, Creed, Hateful Eight) y paja molida para rellenar (La Gran Apuesta, The Mathian), fue una entrega de premios bastante correcta. Academia, te perdonamos la vida durante este año.

Arriba: Leonardo DI Caprio, finalmente premiado como Mejor Actor por la academia. Un oscar que estaba en debe hace rato.



Arriba: El gigante Ennio Morricone al fin con su primer oscar por partitura original. Recordemos que el anterior fue el Oscar a su trayectoria.

por LOBOCINÉPATA

ROCK&TOYS>>

FIGURAS, MUÑECAS Y MAQUETAS.

EL PLACER DE CUSTOMIZAR

El arte de customizar, o modificar al extremo tu muñeca, es parte fundamental de la cultura Blythe. Las coleccionistas hacen un arduo trabajo por tratar desde la superficie de sus muñecas hasta encargar partes a Japón mismo, para poder lograr el resultado propuesto. Los trabajos finalizados son sencillamente hermosos, con un cuidado que denota el amor de las coleccionistas por sus Blythe.

BLYTHE
Muñecas de Colección

Las cabezonas Blythe son probablemente el revival con más éxito que ha visto el mundo del coleccionismo de muñecas. Desde la segunda aparición de esta en el mercado no han dejado de florecer múltiples comunidades en pro del desarrollo de este hobbie. La empresa creadora original de Blythe es la ya desaparecida marca Kenner, que en 1972 inspirada en las pinturas de Keane (vieron ¿Big eyes?) decidió, al igual que muchas otras marcas, lanzar una muñeca que se pareciera a las nostálgicas muchachas de grandes ojos que eran retratadas en esas pinturas. Pero la muñeca se encontraba demasiado adelantada a su tiempo (cambiaba de color sus ojos a cuatro tonos distintos... ¡CUATRO! y podías comprarle pelucas de colores pasteles para ¡¡enchularla!!) por lo que solo logró ser vendida durante un año en USA, la causa de la mala venta de las muñecas fue su enoooorme cabeza, la que espantaba a las niñas pequeñas, el mismo look que hoy en día la convierte en un objeto icónico.

Arriba: Los ojos son otra parte muy importante de una Blythe, ya que son muy expresivos. Las coleccionistas suelen cambiarlos o modificarlos hasta lograr el efecto deseado.

¿Pero como una muñeca abandonada durante años vuelve del olvido? Kenner había quebrado hace un tiempo cuando estas curiosas muñecas lograron su explosiva popularidad. La gran responsable fue Gina Garan, una productora de videos que recibió en 1992 por parte de un amigo una flamante Blythe, Garan comenzó a usar como modelo a la muñeca en cuestión para

Derecha: El cabello es una parte muy importante de las Blythe, pues debe lucir natural y tener el efecto deseado para dotar de personalidad a la muñeca.

Izquierda: La cultura Blythe trasciende las fronteras de cualquier nación, y podemos encontrar grandes coleccionistas en todas partes del mundo. Hombres y mujeres que cuidan y atesoran sus muñecas, se intercambian datos o piezas, formando una gran comunidad.

practicar sus dotes fotográficas, el asunto es que esta mujer comenzó a tomarle fotos en todas partes a su "modelo" logrando que sus fotos llamaran la atención de la empresa Parco en 1999, así en el 2000 publico un libro llamado "This is Blythe". Finalmente Hasbro, dueño de la licencia de la muñeca, cede la misma a Takara, y estos usando toda su astucia lanzan una nueva edición llamada NeoBlythe, es asi como la empresa Parco, quienes ya se habian interesado en ella, usan a la cabezona en una campaña para tiendas de moda en Japón... El resultado fue instantáneo.

Desde el nuevo lanzamiento de Blythe ya han pasado muchos años, pero su éxito sigue siendo arrasador, desde las primeras comunidades de coleccionistas (las que no demoraron ni un tris en aparecer) hasta quienes se especializan en la customización de estas muñecas. Este éxito se ha visto reflejado en notables participaciones en la cultura pop, pues fue esta misma muñeca el rostro de VH1 "I love the 70s" en el 2003, donde el publico americano la describió como la Barbie con elefantitis, la "muñeca Christina Ricci" o la muñeca con hidrocefalia, entre otros, al año siguiente comenzarían a aparecer en el mercado las primeras copias, pero como ya quedo en evidencia, en Takara son muy astutos. En el mercado se venden además de las Blythe las ya conocidas Factory Blythes: muñecas sospechosas de misma calidad (incluso para el ojo entrenado es difícil de distinguir una calidad menor) pero que no suelen ser iguales a la original, esto por que son partes de muñecas de diferentes series que son armadas para completar una misma, o muchas veces son muñecas prototipadas que no salen al mercado por no obtener la aprobación final.

¿Por qué estas muñecas son tan curiosas? Porque Takara nunca ha dicho que son sus productos, pero tampoco se ha molestado en negarlos, esto unido a la baja en la calidad de las originales (menor densidad de las cabelleras y calidad en los rostros) que han sido notorias para los coleccionistas, deja en evidencia que las Factory tiene cada vez mejor calidad frente al declive de las originales. Ahora luego de las Factory le siguen las Fake (las falsas), estas son lisa y llanamente copias de Blythe, el problema es que son tan parecidas a las Factory que es difícil de distinguir y nuevamente Takara tampoco ha desmentido nada, lo que finalmente nos deja pensando (he investigado hasta el hartazgo sobre las diferencias de estas para hacer customs y la verdad es que todos llegan a la misma conclusión) que Takara hace las tres, asi monopolizando el mercado tienen la ganancia de coleccionista, customizador y el de quien no quiere gastar por una original, de esta manera va todo al mismo bolsillo (son como zorros)

En Chile estas muñecas llevan ya bastante tiempo haciendo furor, incluso existen comunidades dedicadas especialmente a este tipo de colección como también existen customizadores nacionales, hoy pueden verse cada vez más en exposiciones de cultura nipona o exhibiciones de coleccionismo.En fin, son bonitas y en realidad eso es todo lo que importa. ¯_(ツ)_/¯,

por Bellenia

desTHORNILLATE>>

"Siempre son los mismos juegos arcade o indies. Son muy malos, que les cuesta colocar un juego de ps4 antiguo como infamus second son u otros, pero basta con darnos juegos malos cada vez."

Pablox Pendragon Bravo sobre el contenido PS4 Plus del mes de Marzo

"Ya quiero jugarlo, pero como dije, lo compraré cuando este "juego" cueste 20 lucas jajaja"

Sr. Pinto sobre Street Fighter V

"Este tipo de juegos son los que prefiero a modo personal no comprar, y no por el juego en si, si no por el método de ventas por capítulo que nos quieren entregar. Es como abrir un portillo para que muchas compañías lo tomen como ejemplo de recaudación. La prensa debería de hacer notar esto y recalcarlo más, es como comprar DLC, que te vendan el juego por partes apesta, y como lo dig anterior mente, es una forma más de hacer ganar a la compañía y de perder nosotros como consumidores"

Jonathan Rojas Castro sobre el nuevo Hitman y su sistema de venta por capítulos.

" Mmmm, me da un poco de miedito cuando anuncian pelis de personajes de videojuegos, hay muchas malas experiencias, pero habrá q ver ! ! !"

Nelson Navarrete sobre Sonic Movie

"Fui Dos Años A La Festi Y Todos Los Días Era Lo Mismo :c Me Decepsiono Tanto, Se Que Será Así Pero Igual Iré :c Por Que La Vida Es Así >< Jajaja"

Rodrigo Alexander

VISITA NUESTRA COMUNIDAD @ **FACEBOOK.COM/GAMERVIPCL**

TE RECOMENDAMOS CHEQUEAR LA NUEVA LINEA DE FIGURAS BLACK SERIES DE HASBRO. KYLO REN, REY, CAPTAIN PHASMA, LOS NUEVOS STORMTROPPERS Y FINN YA SE ENCUENTRAN DISPONIBLES EN NUESTRAS TIENDAS AMIGAS.

GW
041
POP! STAR WARS 61
CRAFTSMANSHIP
KOTOBUKIYA
DC UNIVERSE
Av. Providencia 2209, Local 041
Paseo Las Palmas, Metro Los Leones
Hot Toys
Buscanos en Facebook
Gameworld 041
TAKARA TOMY

ESPECIALISTAS EN PRODUCTOS PARA EL COLECCIONISTA

CIENTOS DE FIGURAS Y ACCESORIOS IMPORTADOS DIRECTAMENTE. TRABAJAMOS CON PRODUCTOS BANDAI, GOODSMILE COMPANY NINTENDO, KOTOBUKIYA, MARVEL, DC COLLECTIBLES, STAR WARS, TAMASHI NATIONS, MINECRAFT Y MUCHO MÁS. LICENCIAS EXCLUSIVAS.

Recueda visitarnos en nuestra web www.geekz.cl donde podrás registrarte y comprar online a gusto. Tambien puedes visitarnos en nuestra fanpage Facebook.com/Geekzcl y participar de concursos y promociones exclusivas para nuestros clientes.